PREPARAZIONE DEL GIOCO - 2 GIOCATORI

1. Mischiate le 36 carte pietanza e mettetele in un mazzo coperto.
2. Pescate 9 carte pietanza e posizionatele scoperte in una griglia 3 x 3, come mostrato nell'immagine soprastante.
3. Dividete le carte bevanda per categoria e posizionate ogni mazzo di fianco alle tre righe della griglia.
4. Posizionate il gettone scelta sotto la colonna di sinistra della griglia.
5. Prendete un gettone coupon, il lato con scritto "usato" coperto, e una carta aiuto giocatore a testa.
6. Comincia chi ha mangiato in un ristorante più di recente.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Durante ogni turno, dovete sfruttare le carte bevanda per manipolare la griglia. Poi dovete prendere una carta pietanza e bevanda dalla griglia mentre cercate di creare dei set di entrambe. I turni si alternano fra di voi, con lo scopo di raggiungere una delle condizioni di fine partita, spiegate nella sezione Fine della partita.

NEL TUO TURNO

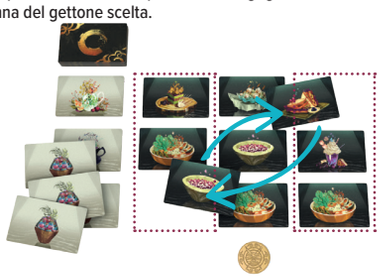
Ogni turno è diviso in due fasi, che avvengono in un ordine preciso. Una volta completate entrambe le fasi, è il turno dell'altro giocatore.

FASE BEVANDA

Puoi scegliere di compiere un'azione bevanda, che consiste nel rimettere le carte bevanda nei loro mazzi coperti o nel girare il tuo gettone coupon:

- **Restituisci 3 carte bevanda calda**
  Togli una carta pietanza dalla griglia e mettila in fondo al mazzo pietanze. Metti una carta presa dalla cima del mazzo pietanze nel posto rimasto vuoto.

- **Restituisci 3 carte tapioca**
  Scambia tra di loro la posizione di 2 carte pietanza sulla griglia. Le due carte non possono trovarsi lungo la stessa colonna del gettone scelta.



- **Restituisci 3 carte vasetto rinfrescante**
  Prendi una carta pietanza da una delle due colonne senza il gettone scelta. Poi prendi la carta bevanda in quella stessa riga. Metti una carta presa dalla cima del mazzo pietanze nel posto rimasto vuoto. Sposta il gettone scelta sotto la colonna seguente e salta la fase pietanza. Questa azione è molto simile a una fase pietanza normale e ognuno di questi procedimenti è spiegato in modo più dettagliato di seguito.

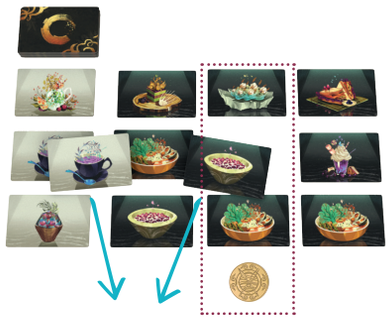
- **Gira il tuo gettone coupon**
  Se il tuo gettone coupon non mostra il lato con scritto "usato", giralo e poi compi una qualsiasi delle tre azioni bevanda.

Se, all'inizio di questa fase, hai 5 carte bevanda, allora **devi** rimettere tutte le carte di una categoria nel mazzo corrispondente. Se hai scartato almeno 3 carte di quella categoria, allora puoi compiere l'azione sopra spiegata.

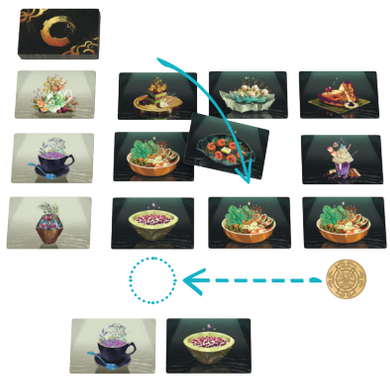
Importante: puoi compiere solo un'azione bevanda per turno.

FASE PIETANZA

Ora devi pescare 1 carta pietanza dalla griglia, prendendola dalla colonna con il gettone scelta. Poi pesca la carta bevanda in cima al mazzo posto sulla stessa riga della carta pietanza. Poni queste carte scoperte davanti a te, così che tutti possano vederle.



Poi ripristina la griglia con la carta pietanza in cima al mazzo. Metti la nuova carta pietanza scoperta nel posto rimasto vuoto della griglia. Poi sposta il gettone scelta sotto la colonna a destra di quella precedente. Se il gettone scelta si trovava sotto la colonna più a destra, spostalo sotto quella più a sinistra.



Nota: se non ci sono più carte pietanza e il gioco non è ancora finito, continuate a giocare con le carte rimaste nella griglia.

FINE DELLA PARTITA

Continuate a giocare fino a quando una delle condizioni di fine partita è soddisfatta:

VITTORIA CON LE TRIPLETTE

Appena un giocare ha 3 carte abbinate di 3 categorie diverse di pietanza (3 triplette), vince immediatamente.

VITTORIA CON LE COPPIE

Se sono rimaste solo 6 carte pietanza sulla griglia alla fine del turno di un giocatore, la partita finisce. Ogni giocatore deve quindi contare quante categorie diverse di pietanza sono composte da **esattamente** 2 carte abbinate (coppie). Non bisogna contare le categorie di pietanza composte da 3 carte abbinate (triplette). Il giocatore che ha più coppie vince. Se c'è un pareggio, allora vince il giocatore che non ha usato il gettone coupon. Se c'è ancora un pareggio, allora vince il giocatore a cui sono rimaste più carte bevanda davanti a sé. Se c'è ancora un pareggio, allora vincete entrambi.

SOLITARIO

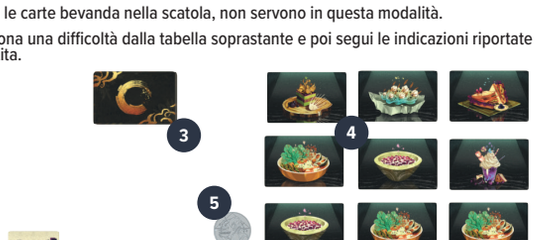
Nella modalità solitario si gioca contro un avversario artificiale, l'automa.

PREPARAZIONE DEL SOLITARIO

Ignora la preparazione per la modalità multigiocatore e segui queste regole:

LIVELLO DI DIFFICOLTÀ	GETTONI COUPON	VITTORIA DEL GIOCATORE	VITTORIA DELL'AUTOMA
FACILE	2	3 triplette	4 coppie
MEDIO	1	3 triplette	4 coppie
DIFFICILE	2	3 triplette	3 coppie
ESTREMO	1	3 triplette	3 coppie

1. Riponi le carte bevanda nella scatola, non servono in questa modalità.
2. Seleziona una difficoltà dalla tabella soprastante e poi segui le indicazioni riportate per la partita.



3. Mescola le carte pietanza per formare il mazzo pietanze coperto.
4. Pesca 9 carte pietanza dal mazzo e posizionale scoperte in una griglia 3 x 3.
5. Posiziona il gettone scelta sotto la colonna di sinistra della griglia. Poi metti il gettone solitario a sinistra della riga più in basso della griglia.
6. Prendi 1 o 2 gettoni coupon, a seconda della difficoltà selezionata, da mettere di fronte a te, il lato con scritto "usato" coperto.
7. È il tuo turno.

SVOLGIMENTO DEL SOLITARIO

Puoi giocare una fase bevanda girando i tuoi gettoni coupon inutilizzati. Poi puoi compiere una delle tre azioni bevanda mostrate sulla carta aiuto giocatore. Puoi usare solo un gettone coupon per turno.

La fase pietanza segue le stesse regole della modalità multigiocatore, senza però la possibilità di pescare carte bevanda.

Dopo di te, è il turno dell'automa. L'automa prede la carta pietanza che si trova nella colonna del gettone scelta **e** nella riga del gettone solitario. Quella carta dev'essere posizionata scoperta nell'area pietanze dell'automa. Il turno dell'automa finisce dopo aver spostato il gettone solitario e il gettone scelta secondo le regole della modalità multigiocatore. Il gettone solitario si muove di una riga verso l'alto, a meno che non sia nella riga superiore; in questo caso dev'essere spostato nella riga più in basso.

Nota: ciò significa che il gettone scelta dev'essere spostato ogni turno del giocatore, mentre il gettone solitario si muove ogni due turni, dopo che l'automa ha giocato.

Finito il turno dell'automa, tocca di nuovo a te. Il gioco continua così fino a quando non viene soddisfatta una delle condizioni di fine partita.

FINE DEL SOLITARIO

Continuate a giocare fino a quando una delle condizioni di fine partita è soddisfatta:

VITTORIA DEL GIOCATORE CON LE TRIPLETTE

Appena hai 3 carte abbinate di 3 categorie diverse di pietanza, vinci immediatamente.

VITTORIA DELL'AUTOMA CON LE COPPIE

Se l'automa ha **esattamente** 2 carte abbinate nel totale di categorie di pietanza indicato dalla difficoltà selezionata, la partita termina immediatamente e l'automa vince. Ciò significa che i set di 3 carte pietanza non contano nella vittoria dell'automa con le coppie.

VITTORIA AUTOMATICA DELL'AUTOMA

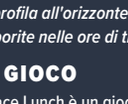
Se sono rimaste solo 6 carte pietanza sulla griglia alla fine del tuo turno, la partita termina immediatamente e l'automa vince.

Viaggiare per il multiverso è diventato un vizio grazie alla sua varietà di luoghi, creature, esperienze... e pietanze. Percepisci il profumo delle spezie da chilometri di distanza, i tuoi pori si dilatano, le tue branchie vengono stuzzicate e i tuoi tre stomaci borbottano, simili a un trio di ottoni. Ti fiondi verso la fonte dell'aroma più veloce della luce, le tue papille gustative fremono appena posi lo sguardo sull'insegna luminosa che si profila all'orizzonte: "Serviamo cibo succulento e pozioni saporite nelle ore di tramonto satellitare!"

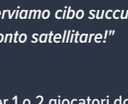
IL GIOCO

Space Lunch è un gioco per 1 o 2 giocatori dove si vince mangiando più volte il proprio pasto preferito. Mangia una varietà di pietanze gustose più volte per vincere la partita, ma ricordati che il tuo avversario cercherà di rubarti i piatti vincenti!

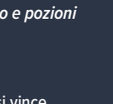
COMPONENTI



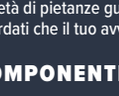
36 carte pietanza
(3 x 12 categorie diverse)



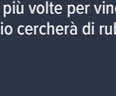
15 carte bevanda
(5 x 3 categorie diverse)



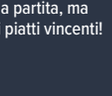
2 gettoni coupon



1 gettone scelta



1 gettone solitario



2 carte aiuto giocatore

RICONOSCIMENTI

Progettazione del gioco: Simona Greco e Marco Rava
Illustrazioni: Natalie Dombois
Editore: ThunderGryph Games
Project Manager e direzione artistica: Gonzalo Aguirre Bisi
Game Editor: Pierpaolo Paoletti
Autore del regolamento: Jonathan Cox
Test regolamento: Cristina Aguirre Bisi
Grafica: Daniel Tosco
Bozze: Erick Tosco
Traduzione: Wabbit Translations
Grazie al sostegno di: Cristina Bisi e Luis González

LINGUE

Regolamento digitale disponibile su thundergryph.com/matchbox

www.thundergryph.com
Thundergryph SLU, Avda. Repubblica Argentina, 24 - 2°,
41011 Siviglia, Spagna - support@thundergryph.com
© 2022 ThunderGryph Games, tutti i diritti riservati.